

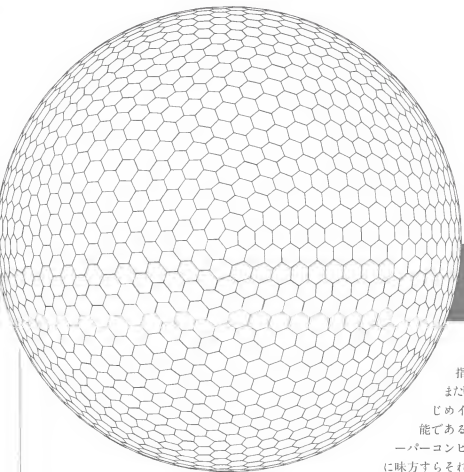


STARFIGHTERS

オルフェ要撃作戦
オペレーションマニュアル

ORPHE INTERCEPTING
OPERATION MANUAL

UNITED PLANETS FORCES
SOLAR SYSTEM DEFENSE FLEET



超光速航法の開発が、人類に外宇宙への扉を開いた。「銀河時代」の到来である。

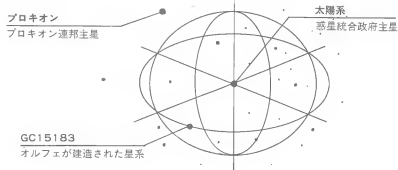
人々は新たな世界を求めて次々に故郷の太陽系を離れ、そこに発見した恒星系を切り開いて自分達の惑星を築いていった。こうして、わずかに1世紀足らずのうちに人類は18の恒星系に根をおろし、世界は太陽系を中心とした周囲15光年の空間にまで拡大した。

しかしやがて起こった外宇宙植民地での暴動は長期に渡る独立戦争へとエスカレートし、その嵐がようやく治まった時、世界は地球陣営、反地球陣営という2つの勢力に色分けされていた。

太陽系を中心とする惑星統合政府はこれ以上の外への拡大よりも現在の世界を豊かにする事を望み、対して、新たに独立したプロキオン星を中心とするプロキオン連邦は、なお一層の外宇宙進出を望んでいた。このイデオロギーの違いにより、惑星統合政府とプロキオン連邦による宇宙を二分した対立が起こっていった……。

対立は軍備拡張競争を生み、両陣営とも抑止力兵器の開発に全力を傾けたのだ。その結果、惑星統合軍側は太陽を内部より破壊し、恒星系そのものを消滅させる恐ろべき突撃兵器「オルフェ」の開発に成功した。

「オルフェ」は内部に完璧なスーパーコンピュータシステムを備え、起動後の「オルフェ」の制御はすべてこのス



オルフェ要撃戦 オペレーションマニュアル

ーパソコンビュータが行ない、外部からの指令は一切受けない。

また戦略兵器としての性格上目標の恒星はあらかじめインプットされており、起動後の変更は不可能である。また目標までのコースは作動開始後にスーパーコンピュータが独自に決定してワープを行うために味方すらそれを知る事はできない。

「オルフェ」は目標の太陽系の外縁でワープアウトし、そこから中心の太陽までは超光速飛行に切り換える。その途中の敵の攻撃に対しては無人迎撃機・対空ビームで応戦する。

さらに、内部に侵入した敵に対してもスーパーコンピュータがあるコアシステムへの通路は網の目状でしかも侵入排除システムを備えるという多重防壁機構を持っている。

その艦載機の戦力だけで並の戦艦母艦数隻分に匹敵する。「オルフェ」はこうして敵をしりぞけつつ目標の太陽の内部、接近まで突入する。その為に「オルフェ」の外壁はいかなる攻撃も受けつけない程強固である。そしてそこで「オルフェ」は再度ワープモーターを起動させる。

それが生み出す亜空間震動波と太陽自身の動力波の干渉により「オルフェ」と太陽は空間崩壊を起こして消滅する。その結果重力バランスが狂い、太陽系の全惑星は完全に破壊されるのである。

「オルフェ」は、惑星統合軍の勢力圏内のある星系で建造されていた。だがハードウェアのほとんどが完成し、ソフトウェアのインプットが開始された直後に、その存在をキャッチしたプロキオン軍のコマンド部隊の奇襲攻撃を受けた。「オルフェ」の完成を阻止せんものとするプロキオン軍コマンド部隊と極地防衛部隊との戦闘により「オルフェ」の中枢部分は損傷を受け、プロキオン側の目的は達成された。しかし、スーパーコンピュータにダメージを受けた「オルフェ」はコントロール不能のまま作動を開始し

てしまった。

戦闘の結果「オルフェ」内部にいた人間は戦艦員・技術者を含めて全員が死亡、暴走した「オルフェ」を内部から停止する手段は断たれてしまった。

「オルフェ」はデータのインプットが完全ではなく、目標もすべての星図の基本である銀河座標原点となっていた。すなわちその空白点にも惑星統合政府の主星系であり、またすべての人類の母地、地球に属する太陽系だった。

「オルフェ」の事故を知った惑星統合軍はただちに「オルフェ」の停止を図ったが、スーパーコンピュータにダメージを受けた「オルフェ」は最悪の事態を考慮して作られたバックアップシステムもトラブルを起し、自ら作りあげた「オルフェ」をコントロールすることができなかった。

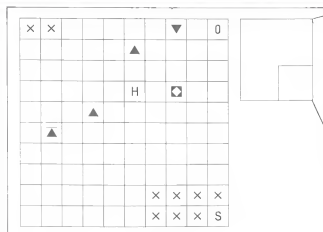
「オルフェ」は作動を開始すると敵の妨害を受けない為に外部からの命令は一切受けつけず、また内部に入って止めるように敵味方識別コードのデータを与えられないスーパーコンピュータにとって接近する者はすべて敵である。恒星の核までも進む「オルフェ」に対しては核ミサイルすら無力だ。唯一の方法は、戦闘による損傷で間違ったままになっている、ただ一つのメンテナンスマッチから入りこみ「オルフェ」中心部にあるスーパーコンピュータそのものを修復する事だった。

だがその為には「オルフェ」の無人迎撃機と対空ビームの攻撃をぐりぐり抜ければならぬ。

仮にそれに成功しても、「オルフェ」内部は多数のメンテナンスマッチやトンネルにより迷路状になっており、白血球の様に侵入者に襲いかかるディフェンスディヴァイスが配備されている。

惑星統合軍総司令部はこの任務達成は通常の戦艦部隊では不可能と判断し、戦略宇宙軍の宇宙空母ホライズンと最新鋭観戦攻撃機スターファイターを出撃させることを決定した。

電子戦オペレーションマニュアル



操作画面

キャラクター	集結範囲	攻撃範囲	移動力
H ホライズン	9×9	7×7	2
▲ 戦艦攻撃機	7×7	5×5	3
▲ SWACS	9×9	—	3
▼ 敵戦艦機	7×7	5×5	3
O オルフェ	—	3×3	1
S 太陽	—	—	—



太陽系レーダー画面

人類の母なる星「地球」を守るため、特別に組織された惑星統合軍太陽系防衛艦隊。その中で最も強力な防衛力、攻撃力を持っているのが、戦略空母「ホライズン」USF VC-77である。
ホライズンは、VC-48「ダガル」をタイプアップとする、全長2451mのダガル級18隻中の1隻であり、スペース・キャリアーモジュール・TYPE6により構成された2隻目の宇宙空母である。VC-77ホライズンは、太陽系防衛艦隊の指揮下に入っており既に4度の改裝を実施しており、その大半は、防衛力の強化と自艦戦闘能力の向上を目的とするものであった。しかしこれらの改裝によって搭載機数は約400機まで減少し同クラスの半数程度になっているが、ホライズンの個艦作戦能力と電子情報能力は著しく増大した。他の宇宙空母が、艦隊運用を基本としているのと対照的に、単艦での戦略行動も可能となっている。ホライズンが、このような特殊能力を考慮した上で、オルフェ要撃艦に真先に投入されることになった。ホライズンの勝れた電子情報能力を駆使して、作戦は開始された。

オペレーション No.1

ワープ航行により、太陽系に突入してくるオルフェは、空間歪によって、その存在をキャッチすることができる。しかし、オルフェの強力なECMのため、正確な位置を把握する事は出来ない。そこで、オルフェのECMデータを入力した、宇宙早期警戒機「SWACS」を各方面に出撃させる。SWACSのECM機能を駆使して、一刻も早くオルフェの位置をつかむのが、急務だ。モニタースクリーンに電子情報戦用のCIC画面が表示されるので、SWACSの発進を命令する。

オペレーション No.2

SWACSを各方面に移動させると、オルフェの艦載機を発見出来る。貴重なSWACSを敵の攻撃に晒し破壊されると、ホライズンは苦状態になるので、SWACSは、敵に接近させ過ぎないように注意。味方の戦艦機を渡衛に付け、敵の攻撃を邀す作戦をとる。

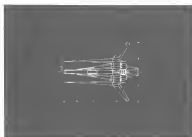
オペレーション No.3

オルフェの位置が発見出来たら、味方の戦艦機を使って、敵戦艦機をオルフェから引き離す作戦をとる。敵戦艦機を全機撃破することも可能だが、その間にオルフェが太陽系を破壊してしまう恐れがある。この戦艦の第一目的はあくまでも、ホライズンをオルフェに近づけ、戦艦攻撃艦隊スターファイターズを発進させることだ。

スターファイター搭載兵器

MM-70N

スタンダード・ウェポン・ベイ・システム規格に適合開発された、機銃弾中射程ミサイルシステム。誘導方式は、デュアルモード(光電・超音速誘導) インテリジェントセンサーと、広域・高速度の両ターゲットリングを用いる。そのEOCM能力が極めて高く、U・S・F標準型ミサイルとして多用されている。MRM-70型は、M40型に、Sの2タイプがあり、各個で弾頭威力などが変わっている。Nタイプの弾頭威力は、0.3 Mtで、反物戦を使用している。



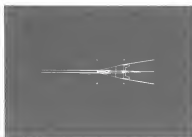
ASB-34C

天体表面の広域制圧を目的とした反物質弾頭。制圧効果の減少する無大気天体表面でも十分な効果を得るために、小直径で大威力のR-G-B1日加速反応型反物質弾頭(全長105cm、直径4.4cm、重量293g、破壊力45 Mt)を使用している。この破壊力をより効果的に発揮するため、光学誘導システムをはじめ各種誘導装置を備えたASB-34Cは、あたかも生物のように防衛網をくぐりぬけ目標に達するため、一般には「生きている弾頭」と呼ばれている。



OCM-6F

通称プロブ・ミサイルと呼ばれる、オプティカル・コミュニケーション・ミサイル。目標の破壊を目的としたミサイルではなく、ペナルティ・ランチャー・フェイズを持たない遠近コンピュータユニットに接続し、データ通信に使用する。両、双方用オプティカル・データリンクを構成するには、OAG-1(コア・ダクト・システム)が、F/A-9に搭載されている(付けは無い)。OCM-6Fには、このOAG-1に接続されている。インナー・キヤプ・バグも内蔵されている。



CAS-1

F/A-9スターファイターに搭載する、コミュニケーションネットワーク・コントロール・ユニット。オルフェのコシシステムをメタリナスのために開発された、コア・アダプト・システム・コシシステムのスーパー・ニューグに於いて唯一のコントロール機能を持つ。OCM-6Fのインナー・キヤプ・バグシステムとのリンクにより、スーパー・コンピュータに直し、インスタン・オンライン・リンクを行なう事が可能である。しかし、CAS-1のコントロール機能は、完全なものではなく、スーパー・コンピュータが、拒否もしくは、対抗措置をとる事があふ。



EWS-193A

ノーズ・スタンダー・ペイロード・ベイ・システム規格に添って、F/A-9の第10エレクトロニクスとして作られた電子戦ユニットである。モジュールはMK11 ESMユニット、MK41 ECMユニット、MK27 EOCMアダプタユニットの3つで構成されている。これらのユニットは、光、超光速通信の領域で動作できるデュアルモードEWSシステムであり、特に超光速通信のセンサ能力は強力である。



ART C-8

アート・キャノンと呼ばれる、F/A-9スターファイター用、電子ビーム照射システムである。近距離運用による兵器としては、最後の兵器である。ECMや攻撃機・艦隊の電子戦ユニットに電子エネルギーの大半を占められる小規模では、レーザー一般のよう電子エネルギーを完全に消費しない。アート・キャノンが持っている。特に、熱と電磁波による熱伝導の両方を考慮すると、これに勝つ電子ビーム兵器は存在しない。ART C-8には、小口径の電子ビームが数個は搭載されており、F/A-9スターファイターには、1ユニット搭載可能である。



F/A-9 STARFIGHTER

DUAL ROLE FIGHTER

F/A-9は、宇宙軍の発達型初期戦闘攻撃機計画（AFAX計画）によって開発された。AFAX計画は、戦闘・攻撃両任務において従来の機体を遙かに上回る、高性能機を求めたものである。その開発は困難を極め、幾多の新技術、新素材を集中し、ようやく完成を見た。よって、F/A-9の完成は、高性能エンジンと、新しいコンセプトによる、大胆な機体構成によるところが大きいと言える。

F/A-9に搭載されているエンジンは、JRT・ナイトライド EMCE-211-JN-43、反物質複合スラスタという最新型のコア・ブースター分離型のエンジンである。その推力は実にmax616000kgであるF/A-9は、このエンジンを3基搭載し、攻撃機形態標準射出重量146.8tの機体を12.5G以上の加速度で推進することが可能になっている。

しかし、F/A-9の最大の長所は可変形態を採用したことである。これによって、戦闘攻撃両任務に對して、最適な形態をとることが可能となり、両用機にありがちなムダの多い機体となることが避けている。さらにエンジンを機体構造の内にとり入れ軽量化を進めるとともに、エンジン自体も可変サイクルとし、両任務に適した推力と出力特性を得ている。

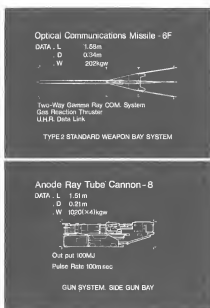
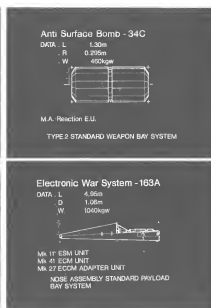
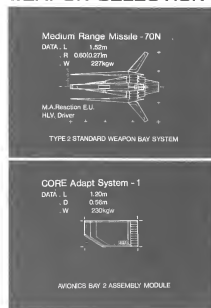
JRT・ナイトライド EMCE-211はメインコンバージョンチャンバーのみの場合でも51700kgの推力がある。さらにアイドリングから最大出力まで、わずか0.1秒で推力を上げることができ、姿勢制御用スラスタとして完全ともいえる出力特性を持っている。このためF/A-9は、わずか1対のビッチコントロール用スラスタを機首に持つにすぎないが、その運動能力はAFAX計画で要求されていた戦闘機形態で三軸に對して、ロールレート480°秒を上回るものである。戦闘機形態標準射出重量58.98tの機体はメインエンジンと2つのメインコンバージョンチャンバーの最大推力で12.1Gの加速度を得ることができ、AFAX計画の要求仕様を完全に満足した機体である。

攻撃機体形

F/A-9R データ	エンジン
全長 20.46m	推力
全幅 13.19m	全推力
全高 7.73m	
機体重量 15.25t	兵装
標準射出重量 146.75t	
最大戦闘重量 220.12t	

JRT・ナイトライド EMCE-211-JN-43 反物質複合スラスタ
メインコンバージョンチャンバー 51700kg
A/MB（アフターマスブースター）614600kg
1B44000kg
ノースウェスト HLV-335-NW-17 超光速航行システム×1
タイプ2 スタンダードウエポンベイシステム ミサイル・爆弾等
A/C・C-8 ×1

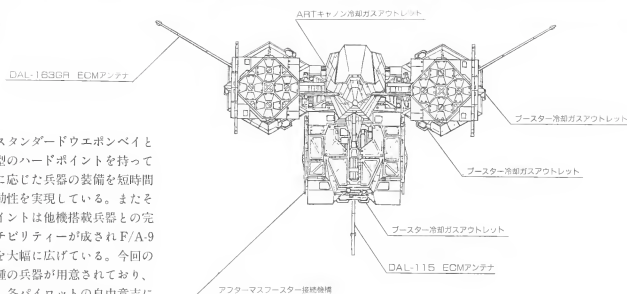
WEAPON SELECTION

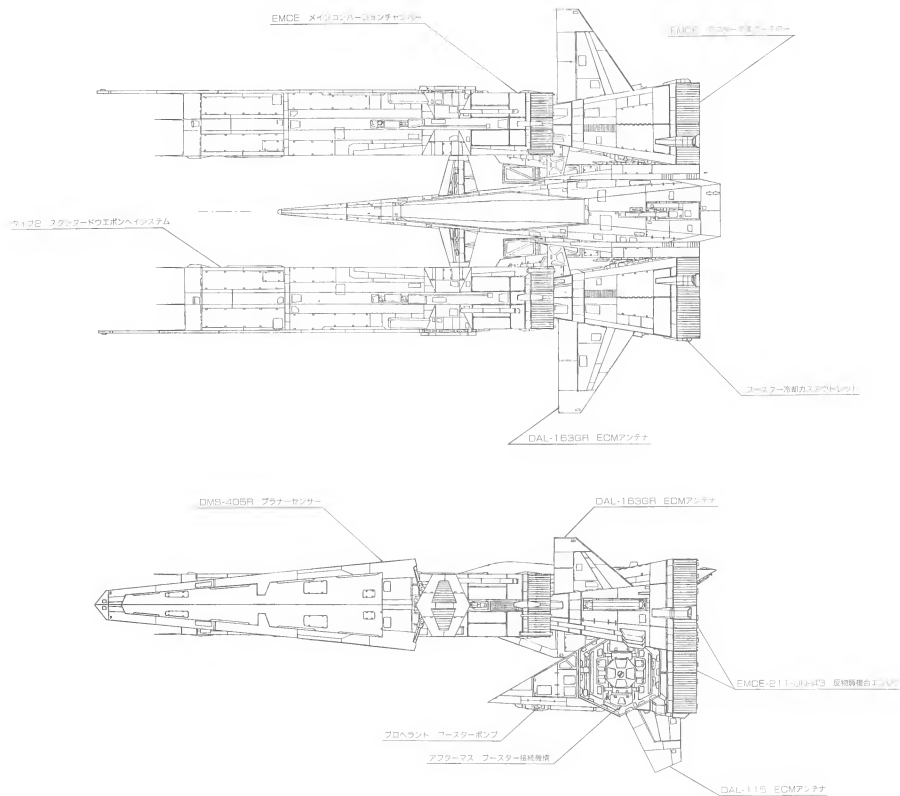


スターファイター搭載兵器コンソール

MRM-70N	SET	RESET	unit kg
ASB-34C	SET	RESET	unit kg
OCM-6F	SET	RESET	unit kg
OAS-1	SET	RESET	unit kg
EWS-163A	SET	RESET	unit kg
ART-C-8	SET	RESET	unit kg
STAR FIGHTER WEAPON-PAYLOAD LIST	TOTAL		
END	kg		

F/A-9は、スタンダードウエポンベイと称する万能型のハードポイントを持っており、作戦に応じた兵器の装備を短時間でこなす機動性を実現している。またそのハードポイントは他機搭載兵器との完全なコンパチビリティが成されF/A-9の作戦行動を大幅に広げている。今回の戦闘では6種の兵器が用意されており、その構成は、各パイロットの自由意志にゆだねるとの命令が出された。





F/A-9 STARFIGHTER

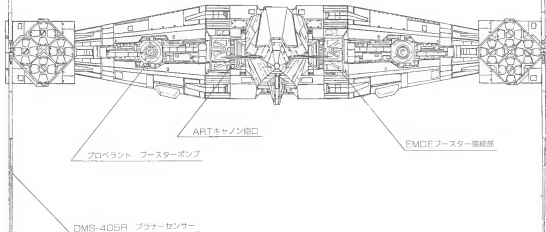
DUAL ROLE FIGHTER

戦闘機体形

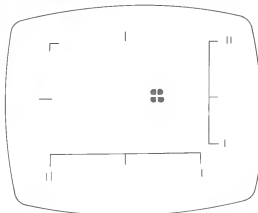
F/A-9R データ

全 長 21.25m
全 幅 17.67m
全 高 21.62m
機 体 重 量 15.25t
標準射出重量 58.98t
最大戦闘重量 88.30t

エ ン ジ ン JRT・ナイトライド EMCE-211
~JN-43 反物質複合スラスター
推 カ メインコンバージョンチャンパー
51700kg×2
A/MB(アフターマスブースター)
614600kg×1
全 推 カ 718000kg
ノースウエスト HLV-335-NW-17
超光速航行システム×1
兵 装 タイプ2 スタンダードウエポンベイス
テム
ミサイル・爆弾等 ART・C-B×1

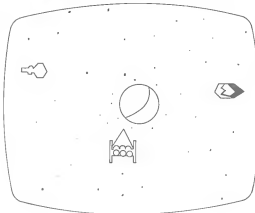


中距離ミサイルコンソール

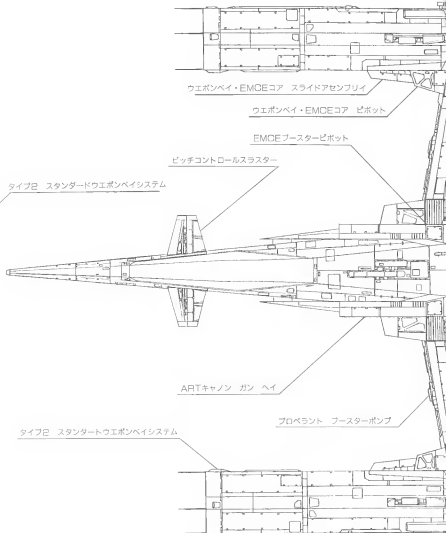


F/A-9のコンパクトコンピュータは敵機を感知すると同時に、コンソール中央のディスプレイに、ターゲットスコップを表示する。MRM (中距離ミサイル) はパイロットの操作により、ターゲットのロックを行なうが、ロックしたものに關しては100%の命中精度を誇る。同時に8基までが発射可能である。

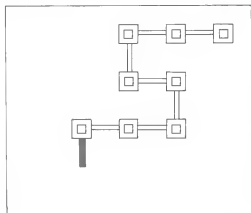
陽子ビーム砲コンソール



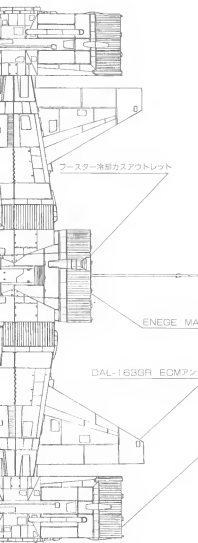
MRM (中距離ミサイル) の攻撃に生き残った敵機は、F/A-9の陽子ビーム砲射程距離内に突入するが、その凄じい相対速度のため、一撃離脱的な戦闘となる。敵はホーミングミサイルを発射してくるが、F/A-9の高い運動性は、それをも回避するポテンシャルを持つ、急速に接近する敵機を近距離で撃破することは非常に難しい、敵に攻撃のまを与えることなく撃破可能。



コンピュータナビゲーションシステム



直径1000kmに及ぶ巨大無人要塞オルフェの内部は、複雑な迷路状態を形作っており、人間の頭脳では入ったら最後、抜け出ることもままならない迷宮となっている。F/A-9に装備されているナビゲーションコンピュータは、ここで威力を発揮し、通過したルートと、現在地を表示する。

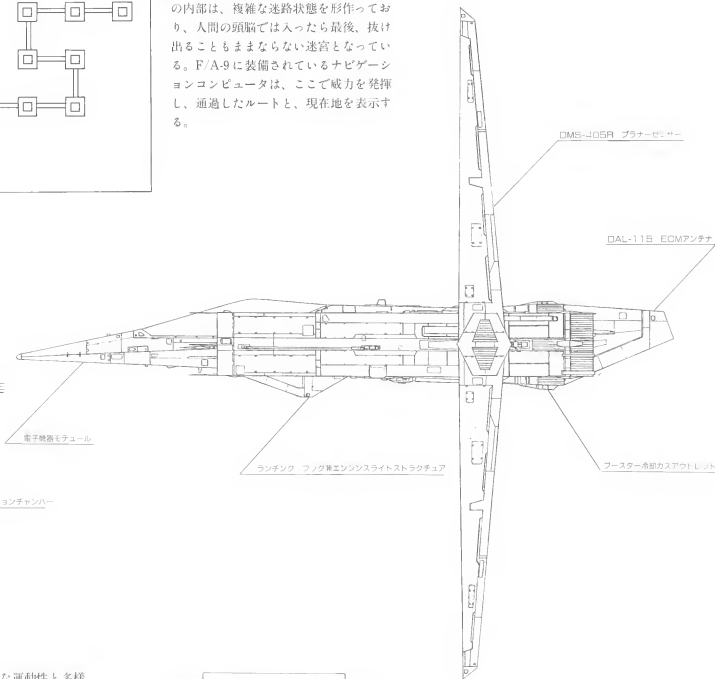


フースター推進カスアウトレット

ENECE MAS COMPOCIT ENGINE

DAL-163GR ECMアンテナ

EMICE 電子情報ミサイル



DMS-105R プラナービミサイル

DAL-115B ECMアンテナ

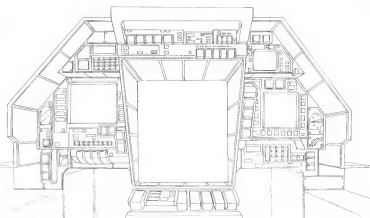
電子情報ミサイル

ランシング フラタスエンジンシステムストラクチャー

フースター推進カスアウトレット

F/A-9コクピットコンソール

F/A-9は、これまでの戦闘機や攻撃機に比べて大きな運動性と多様な能力を持つため、通常の機体とは違う型式のコンソールとなっている。コンソール中央部は戦闘情報関係のディスプレイであるがF/A-9は戦闘・攻撃両用であり、その表示情報は多様を極めるため、必要な情報を選択的に表示するようになっている。コンソール左側は、エンジン・機体関係のコンソールであり、コンソール右側は、兵器・戦闘機関係のコンソールとなっている。コンソールには、多数のpushボタンが配置されているが、これは通常操作であり、高G戦闘時には、シートのアームレスト部に設けられたキーボードを使用する。



STARFIGHTERS

Time — The Galactic Era. Mankind has flourished beyond the Solar System..... into the deep depth of outer space. Still, though in its very peak of prosperity, humanity possessed a lamentable problem...War. Mankind's dominion was divided by the two principals, the United Planets, and the Prochyon Federation, which, for long years have been confronting each other in many ways. Tension between each other produced armament race, which drove both sides exerting to themselves for developing an ultimate deterrent weapon. As a result, the "United Planets" has succeeded in producing one of the most powerful weapons ever existing, which could demolish a fixed star, thus destroy a whole stellar system. Its name — "Orphe." "Orphe" was a gigantic unmanned fortress, controlled by its super computer system which was hidden deep inside the central core. However, just before the consummation, Prochyons sent their commando party in surprise, aiming total destruction, or at least, obstruction of its final completion. This assault damaged the central core heavily, consequently impairing the super computer system as well. "Orphe" somehow activated itself, ignoring every fail-safe device. And now, fully beyond human control, it chose a destiny of its own. Target, the Solar System. "United Planets" assigned the Strategic Carrier "Horizon" to intercept this deadly force, dressed with its invulnerable defense system. The Starfighter's struggle, to save billions of mankind, has just begun...

STAFF

PRODUCED BY.....TAKESHI YOSHIZAKI
DIRECTED BY.....MASARU KABUTOYA
GAME DESIGN.....SHIN OSANA
TAKAZUMI TACHIKAWA
ART DIRECTOR.....AYABUMI SHIMAMURA
STILLFRAME DESIGN.....KOYORI MURATA
JACKET DESIGN.....YUICHI HASEGAWA
JACKET ILLUSTRATION.....FUMIAKI NAGAKIYO
KOICHI CHIGIRA
AD ILLUSTRATION.....TERUO SAHARA
MANUAL.....JUNKO TERAOKA
MUSIC COMPOSED, ARRANGED & PRODUCED BY.....TOSHIYUKI OHMORI
MUSIC PERFORMED BY.....NOBUO TSUJI
SOUND MIXER.....HIRONORI HOHI
C.G. SYSTEM DEVELOPMENT.....HIROSHI TAKANO
KOUJI SUGINUMA
HAJIME HOSAKA
YASUO HIDAKA
KEIICHI YOSHIMOTO
RYOICHIRO DEBUCHI
COMPUTER GRAPHICS & ANIMATION SUPERVISOR.....CHIE FURUBAYASHI
MASAHIRO ASANO
3D-DATA DESIGN.....IZUMI KAWANISHI
YOSHITO KATO
AKANE YAMAMOTO
YASUJARU KISHIMA
HARUKO HIROKAWA
AKIRA KIKIRIKURA
MASANORI AOKI
HITOSHI KAZAMI
TOMOKO KOSHIZAKI
CONTROL PROGRAM DEVELOPMENT.....JUNICHI TAGUCHI
YASUO HIDAKA
AKIHIKO NAKAMURA

PSG SOUND EFFECT & PROGRAMMING.....YUTAKA HIROSE
YASUHIRO KAWASAKI
VIDEO EDIT & EFFECT SUPERVISOR.....KENJI HAYASHI
TOHRU ISHII
KENJI COMMUNICATIONS
NARRATION SCRIPT BY.....KOYORI MURATA
TRANSLATED BY.....YUICHIRO HANAWA
NOBORU TOYOSHIMA
NARRATION COORDINATION.....SUMIKO IMAI
NARRATED BY.....DAN COUGHLIN
MARGARET CHIYO MULLEN

PRODUCTION DATA

COMPUTER GRAPHICS SYSTEM.....DEC VAX-11/780(1ST SYSTEM)
MAIN MEMORY 8Mbyte
DISK 2Gbyte
OS UNIX 4 1BSD
DEC VAX-11/780(2ND SYSTEM)
MAIN MEMORY 10Mbyte
DISK 2Gbyte
OS UNIX 4 2BSD
GRAPHIC DISPLAY.....YAMAHA YGT-100
NEC PC-100

SPECIAL THANKS

NIPPON GAKKI CO.LTD
YOKOHAMA CINEMA LABORATORIES, INC.
ANIMATION STAFF ROOM CO.LTD
FUJI PHOTO FILM CO.LTD
KOEISHINSHA
FAR EAST LABORATORIES, LTD.
PHONOGENIX STUDIO
PHENOMENON STUDIO
PH-SOUND STUDIO
ARCADIA STUDIO
ASCII SOFTWARE R&D DEPT